

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2000-107463

(43)Date of publication of application : 18.04.2000

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

(21)Application number : 10-319719

(71)Applicant : ENIX CORP

(22)Date of filing : 07.10.1998

(72)Inventor : HORII YUJI
SENDA YUKINOBU

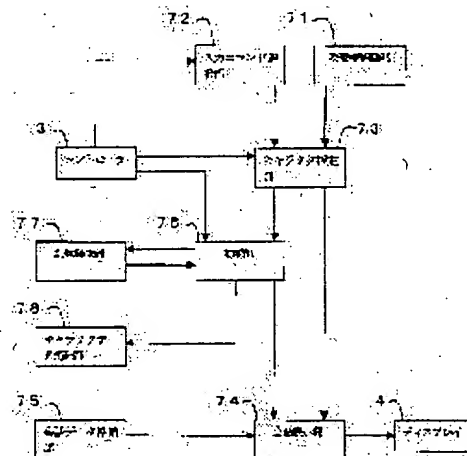
(54) VIDEO GAME DEVICE, AND RECORDING MEDIUM HAVING PROGRAM STORED

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To facilitate tactics at the time of a battle, and at the same time, expand the role of an enemy character by providing a conversation display means which performs the display of a conversation with a comrade or an enemy character which is designated by a character designating means.

SOLUTION: An attack right recognizing section 71 recognizes that a player character has an attack right. An input command selecting section 72 displays a character cursor when a conversation is selected from a command input window by moving a command cursor by the depressing of a direction key of a controller 3. A character designating section 73 designates a character by moving the character cursor by the depressing of the direction key of the controller 3. A conversation display section 74 reads the conversation data for information regarding an enemy character from a conversation data storage section 75 with the enemy character in a battle as a key; and displays the conversation data on a display 4.

4. Thus, when an attack right is turned to a player character, a character is designated, and conversation sentences of the character are displayed.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

12.09.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2000-107463

(P2000-107463A)

(43) 公開日 平成12年4月18日 (2000.4.18)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

キーワード (参考)

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 9/22

H 2 C 0 0 1

C

Y

審査請求 未請求 請求項の数 3 書面 (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願平10-319719

(22) 出願日 平成10年10月7日 (1998.10.7)

(71) 出願人 592044813

株式会社エニックス

東京都渋谷区代々木4丁目31番8号

(72) 発明者 堀井 雄二

東京都新宿区新宿六丁目7番1号エルプリ

メント508

(72) 発明者 千田 幸信

東京都渋谷区代々木四丁目31番8号 株式

会社エニックス内

Fターム (参考) 2C001 AA00 AA17 BA00 BA01 BA02

BA05 BA06 BC00 BC10 CB01

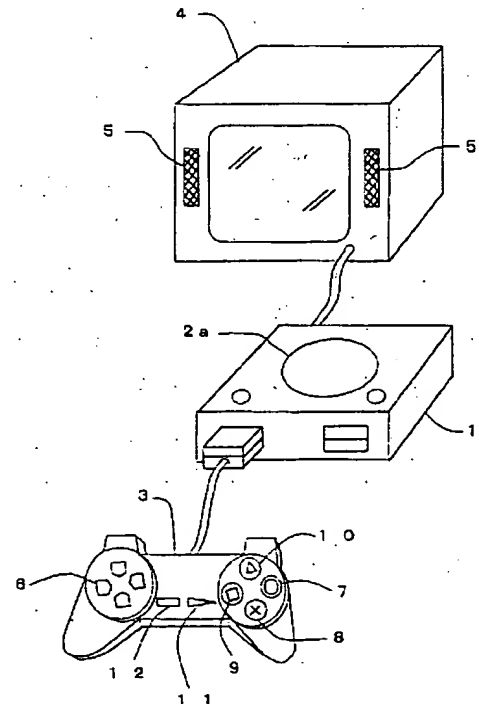
CB06 CC02 CC03

(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 ロールプレイングゲームにおける戦闘時の作戦を容易にするとともに、敵キャラクタの役割を拡大することのできる技術を提供する。

【解決手段】 戦闘時においてプレイヤーキャラクタに攻撃権の回ったとき、キャラクタを指定し該キャラクタとの会話の表示を行うとともに、指定したキャラクタが敵キャラクタの場合は該敵キャラクタを味方キャラクタに変更できるようにした。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 プレイヤキャラクタを含む複数の味方キャラクタからなるパーティと敵キャラクタとを表示手段に表示し、攻撃権の回ったキャラクタへ入力手段からの動作指令あるいはプログラミングされた動作指令を行い相互に攻撃等を行わせるビデオゲーム装置において、前記プレイヤキャラクタに攻撃権があるときに味方キャラクタまたは敵キャラクタを指定するキャラクタ指定手段と、前記キャラクタ指定手段により指定された味方キャラクタまたは敵キャラクタと前記プレイヤキャラクタとの会話の表示を行う会話表示手段とを備えたビデオゲーム装置。

【請求項 2】 前記会話表示手段は、前記プレイヤキャラクタが会話した敵キャラクタを味方キャラクタとする勧誘手段を備えたことを特徴とする請求項 1 記載のビデオゲーム装置。

【請求項 3】 プレイヤキャラクタを含む複数の味方キャラクタからなるパーティと敵キャラクタとを表示手段に表示し、攻撃権の回ったキャラクタへ入力手段からの動作指令あるいはプログラミングされた動作指令を行い相互に攻撃等を行わせるプログラムを格納した記録媒体において、前記プレイヤキャラクタに攻撃権があるときに味方キャラクタまたは敵キャラクタを指定するキャラクタ指定ステップと、前記キャラクタ指定ステップにより指定された味方キャラクタまたは敵キャラクタと前記プレイヤキャラクタとの会話の表示を行う会話表示ステップとを備えたプログラムを格納した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ビデオゲーム、特にロールプレイングゲームの攻撃中におけるキャラクタの会話制御に適用して有効な技術に関する。

【0002】

【従来の技術】この種のロールプレイングゲームの戦闘では、味方キャラクタの 1 体毎に「戦う」、「防御」、「魔法」、「逃げる」等のコマンドをプレイヤが選択することによりパーティーとしての作戦を立て、プログラムにより決定される攻撃方法で攻撃する敵キャラクタと、同じくプログラムにより決定される味方キャラクタおよび敵キャラクタの 1 体毎の攻撃順に従い戦闘を行うことが一般的であった。

【0003】たとえば、敵キャラクタが強い場合は、体力のあるキャラクタにはコマンド「戦う」を選択して攻撃させ、魔法の使用できるキャラクタにはコマンド「魔法」で味方キャラクタのダメージを回復する魔法を詠唱させる等が行われる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかし、このようなロールプレイングゲームでは、プレイヤが敵キャラクタの弱点等を戦闘を重ねることで見つけ出し、味方キャラクタに最適な攻撃コマンドを入力する必要があり、幼年層や初心者にはゲームを進行させることが困難となる問題があった。

【0005】また、通常、敵キャラクタは戦闘中のみ現れる戦闘相手の役割しか持たず、敵キャラクタとのアクセスにおいて物足りなさがあった。

【0006】本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、ロールプレイングゲームにおける戦闘時の作戦を容易にするとともに、敵キャラクタの役割を拡大することのできる技術を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】本発明の第 1 の手段は、プレイヤキャラクタを含む複数の味方キャラクタからなるパーティと敵キャラクタとを表示手段に表示し、攻撃権の回ったキャラクタへ入力手段からの動作指令あるいはプログラミングされた動作指令を行い相互に攻撃等を行わせるビデオゲーム装置において、前記プレイヤキャラクタに攻撃権があるときに味方キャラクタまたは敵キャラクタを指定するキャラクタ指定手段と、前記キャラクタ指定手段により指定された味方キャラクタまたは敵キャラクタと前記プレイヤキャラクタとの会話の表示を行う会話表示手段とを備えたビデオゲーム装置である。

【0008】本発明の第 1 の手段によれば、プレイヤキャラクタに攻撃権がある時に他のキャラクタと会話することができ、たとえば味方キャラクタとの会話であれば攻撃に関する作戦上の相談をし、敵キャラクタとの会話であれば攻撃のヒントを聞き出すことや戦闘上の取り引きを行うことができる。このように、攻撃途中の会話によりパーティーの作戦を立てることができ、また敵キャラクタとの接触を密にすることができる。

【0009】ここに、表示手段とは、たとえば CRT、液晶表示等のディスプレイ装置を意味し、入力手段とは、コントローラ、キーボード等の入力デバイスを意味する。

【0010】本発明の第 2 の手段は、前記第 1 の手段において、前記会話表示手段は、前記プレイヤキャラクタが会話した敵キャラクタを味方キャラクタとする勧誘手段を備えたものである。

【0011】すなわち、戦闘中に会話による勧誘を行うことにより、敵キャラクタを味方キャラクタへ変更する。これにより、敵キャラクタを単なる戦闘相手とするのみでなく、味方キャラクタとして戦闘に参加させる等、ゲームに変化を与えることができる。

【0012】本発明の第 3 の手段は、プレイヤキャラクタを含む複数の味方キャラクタからなるパーティと敵キャラクタとを表示手段に表示し、攻撃権の回ったキャラクタへ入力手段からの動作指令あるいはプログラミング

された動作指令を行い相互に攻撃等を行わせるプログラムを格納した記録媒体において、前記プレイヤーキャラクタに攻撃権があるときに味方キャラクタまたは敵キャラクタを指定するキャラクタ指定ステップと、前記キャラクタ指定ステップにより指定された味方キャラクタまたは敵キャラクタと前記プレイヤーキャラクタとの会話の表示を行う会話表示ステップとを備えたプログラムを格納した記録媒体である。

【0013】記録媒体としては、CD-ROM、ゲームカートリッジ、メモリーカード、フロッピーディスク、磁気ディスク、光磁気ディスク等のあらゆる記録媒体を用いることができるが、この中でも特にゲームに適しているのはCD-ROM、ゲームカートリッジである。

【0014】

【発明の実施の形態】本発明の実施形態を図に基づいて説明する。

【0015】

【実施例1】図1は本発明のビデオゲーム装置をビデオディスプレイ装置4（以下、単に「ディスプレイ4」という）に接続した状態を示している。

【0016】ゲーム機本体1は、外部入力装置としてコントローラ3が接続されており、さらにCD-ROMドライブのカバー2aの下には図示せぬCD-ROM（Compact Disc-ROM）2が装着され、ゲームプログラムおよびゲームデータを提供する。

【0017】ディスプレイ4はゲーム機本体1から出力される表示記号を表示画像として、またスピーカ5は音声記号を音声としてプレイヤーに提供するためのものであり、一般家庭用のテレビ受像機を用いることができる。

【0018】コントローラ3は、種々の操作ボタンを有している。平面方向からみたコントローラ3の左方には方向キー6が設けられている。一方、コントローラの右方には○ボタン7、×ボタン8、□ボタン9および△ボタン10が配列されている。また、コントローラ3の中央部にはスタートボタン11およびセレクトボタン12が設けられている。

【0019】図2は、ゲーム機1を中心としたハードウェアブロック図を示している。バス20に対してCPU（Central Processing Unit）21、DRAM（Dynamic Random Access Memory）22、MDEC23、GPU（Graphic Processing Unit）24等がそれぞれ接続されている。またCPU21にはGTE（Geometric Transfer Engine）25が接続されている。

【0020】このうちMDEC23は動画再生用のプロセッサであり、CD-ROM2から読み出した動画を展開する。またGTE25は、グラフィック専用プロセッサであり、並列処理を行う複数の演算部より構成され、MDEC23で展開された画像データについて座標

変換やレンダリング等を並列処理で実行する。

【0021】GPU24はGTE25と同様にグラフィック専用プロセッサであり、GTE25で座標変換演算されたデータを元に、シェーディング、テクスチャマッピング、ラスタ処理等実際の描画を担当する。この結果得られる画像データは、バッファとしてのVRAM（Video RAM）26を介して伸張装置27に送出される。伸張装置27は画像データの伸張を行うと共にデジタルアナログ変換し、この結果得られる画像信号がRGB（Red、Green、Blue）信号として出力されると共に、NTSCエンコーダ28に入力されNTSC方式のビデオ信号として出力される。

【0022】またバス20には、ブートプログラムが格納されたROM29が接続され、さらにCDドライブ30がCD-DSP（CD-Digital Signal Processor）31、CD-ROMデコーダ32を通じて接続されている。

【0023】CD-DSP31はノイズのフィルタリングを行う。CD-ROMデコーダ32には、バッファとしてのSRAM（Static RAM）33、メカコントローラ34が接続されており、デコードした画像データをバス20に送出すると共に、音声データをSPU（Sound Processing Unit）35に送出する。SPU35は音声処理を担当するプロセッサであり、接続されたバッファとしてのDRAM36を用いてCD-ROMデコーダ32でデコードされた音声データを復号化し、この結果えられる音声データをDAC（Digital Analog Converter）37でデジタルアナログ変換しオーディオ出力として送出する。

【0024】また、バス20には、コントローラ3と双方向にデータを送信可能ならしめるSIO（Serial I/O Interface）38が接続されている。

【0025】ここに、CD-ROM2に格納されたビデオゲームは、プレイヤーキャラクタを含む味方キャラクタのパーティが、遭遇する敵キャラクタと戦う等のイベントをクリアしながらストーリーを進めるローレプレイングゲームである。

【0026】図3および図4は、上述したビデオゲームのディスプレイ4上に表示された戦闘中の会話の例を示す。図3で、右方にはプレイヤーキャラクタ51aを含む味方キャラクタ51b、51cが、左方には敵キャラクタ52a、52bおよび52cが表示されている。プレイヤーキャラクタ51aに攻撃権が回ったときに、コマンド選択ウィンドウ53からコマンドカーソル55で「会話」54を選択し、表示されるキャラクタカーソル56でキャラクタを選択することにより、図4の会話ウィンドウ57が表示される。図4のように味方キャラクタを選択したときは、敵の弱点等のヒントが得られる。図4

の例では「敵は強そうだ。攻撃魔法を使おう。」と指定された味方キャラクタ 51b の会話文が表示される。プレイヤーは、該ヒントを参考に味方キャラクタに次の攻撃権が回ったときの作戦を立て、コマンドを入力する。

【0027】なお、敵キャラクタを指定し会話した場合は、アイテム等を交換条件に戦闘回避の取り引きや、味方に有利な情報の提供等を受けることができる。

【0028】図5は、本実施例の機能ブロック図を示している。攻撃権認識部71は、プレイヤーキャラクタ51aに攻撃権があることを認識する。入力コマンド選択部72は、コントローラ3によりコマンド入力ウィンドウ53からコマンド「会話」54が選択されたことを受けキャラクタカーソル56を表示する。キャラクタ指定部73は、コントローラ3によりキャラクタカーソル56でキャラクタが指定されたことを受けキャラクタを選択する。会話表示部74は、会話データ格納部75から戦闘中の敵キャラクタをキーとして該敵キャラクタに関する情報の会話データを読み取りディスプレイ4上に表示する。

【0029】上述の処理をフロー図で示したものが図6である。すなわち、攻撃権認識部71は、プレイヤーキャラクタに攻撃権があることを認識する（ステップ101）。入力コマンド選択部72は、コントローラ3の方向キー6の押下により（102）、コマンドカーソル55を移動しコマンド入力ウィンドウ53から「会話」54が選択された場合（103）、キャラクタカーソル56を表示する。ここで「会話」が選択されない場合は処理を終了する（103）。キャラクタ指定部73は、コントローラ3の方向キー6の押下により（105）、キャラクタカーソル56を移動させキャラクタを指定する（106）。会話表示部74は、会話データ格納部75から戦闘中の敵キャラクタをキーとして該敵キャラクタに関する情報の会話データを読み取り（107）、ディスプレイ4上に表示する（108）。

【0030】以上説明したように、本実施例によれば、プレイヤーキャラクタに攻撃権が回ったときにキャラクタを指定し、該キャラクタの会話文を表示する。このことにより、戦闘の作戦を立て易くなり容易に戦闘イベントをクリアすることができる。

【0031】

【実施例2】実施例1では、戦闘についての情報を得ることを行ったが、本実施例では敵キャラクタとの会話により敵キャラクタを味方にできるようにした。

【0032】図7および図8は、ディスプレイ4上に表示された戦闘中の敵キャラクタとの会話の例を示す。図7で、キャラクタカーソル56で敵キャラクタ52bを指定し、コマンド入力ウィンドウ53に表示される「勧誘」58をコマンドカーソル55で選択すると、図8の「面白そうだ。仲間にしてくれ。」57の表示がなされる場合があり、敵キャラクタ52bが味方キャラクタに

登録される。該味方キャラクタは、現在のパーティのメンバーと交代させることができる。

【0033】なお、図7のコマンド入力ウィンドウ53の「アイテム」59を選択すると、アイテムと交換に情報等入手できることがある。

【0034】本実施例は、図5の機能ブロック図に76乃至78の機能を追加することで実現する。すなわち、キャラクタ指定部73で敵キャラクタが指定されると、勧誘部76は、コマンド「勧誘」58を表示する。コントローラ3の方向キー6によりコマンドカーソル55を移動し、「勧誘」58が選択されると乱数発生部77の乱数を読み取り味方になるか決定する。味方になる場合、勧誘部76は、キャラクタデータ格納部78に該敵キャラクタデータを味方キャラクタとして格納し、また会話表示部74は、会話データ格納部75から仲間になる旨の会話データを読み取りディスプレイ4上に表示する。

【0035】上述の処理は実施例1のフロー図である図5にステップ201乃至207を追加した図9で実現できる。実施例1と同一のステップには同一のステップ番号が付してあり、実施例1と異なる部分のみ説明する。

【0036】すなわち、キャラクタ指定部73が、コントローラ3の方向キー6の押下を受け（105）、キャラクタが指定されたときに（106）、指定されたキャラクタが敵キャラクタであれば（201）、勧誘部76は、「勧誘」58をコマンド入力ウィンドウ53に表示する（202）。コントローラ3の方向キー6の押下を受けコマンドカーソル55により「勧誘」58が選択されると（204）、勧誘部76は、乱数発生部77から乱数を読み取り（205）、指定された敵キャラクタを味方にするか決定し（207）、味方にする場合はキャラクタデータ格納部75に格納する（207）。会話表示部74は、敵キャラクタが味方になるときの会話文を会話データ格納部75から読み取り（107）、ディスプレイ4上に表示する（108）。

【0037】このように、本実施例によれば、指定した敵キャラクタと会話することにより該敵キャラクタを味方とすることで、ロールプレイングゲームの戦闘の遊戯性を高めることができる。

【0038】

【発明の効果】本発明によれば、ロールプレイングゲームにおける戦闘時の作戦を容易にするとともに、敵キャラクタの役割を拡大することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明のビデオゲーム装置をビデオディスプレイ装置に接続した状態を示す説明図

【図2】 ゲーム機本体を中心としたハードウェア構成を示すブロック図

【図3】 実施例の戦闘中の会話を説明するための説明

図

【図 4】 実施例の戦闘中の会話を説明するための説明図

【図 5】 実施例を説明するための機能ブロック図

【図 6】 実施例を説明するためのフロー図

【図 7】 実施例の敵キャラクタとの会話を説明するための説明図

【図 8】 実施例の敵キャラクタとの会話を説明するための説明図

【図 9】 実施例を説明するためのフロー図

【符号の説明】

1 ゲーム機本体

2 a CD-ROMドライブカバー

3 コントローラ

4 ディスプレイ

5 スピーカ

6 方向キー群

7 ○ボタン

8 ×ボタン

9 □ボタン

10 △ボタン

11 スタートボタン

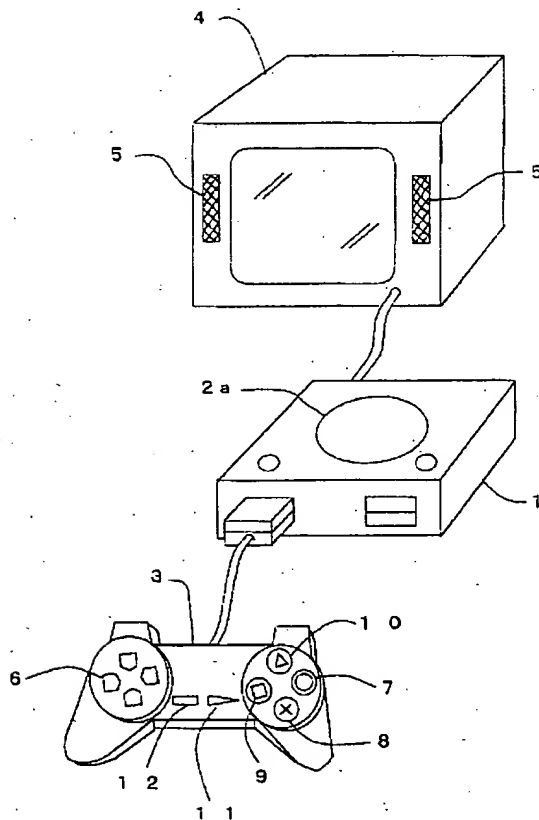
12 セレクトボタン

10 51 a プレイヤキャラクタ

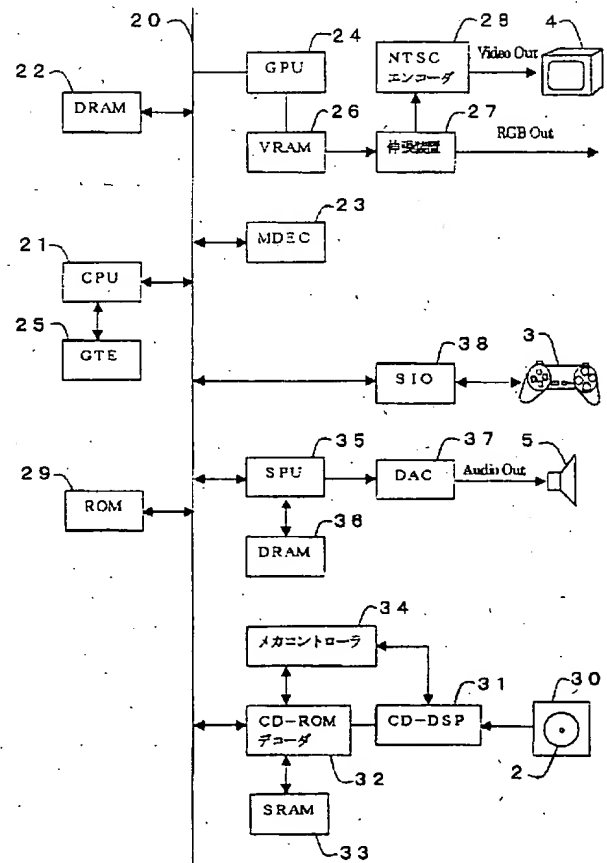
51 b、51 c 味方キャラクタ

52 a、52 b、52 c 敵キャラクタ

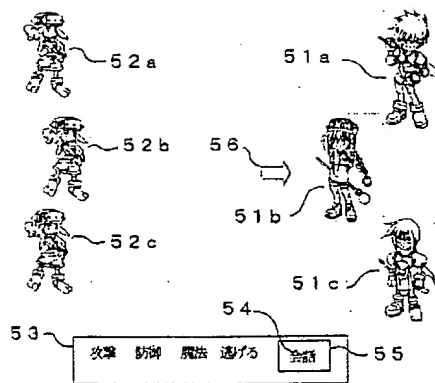
【図 1】



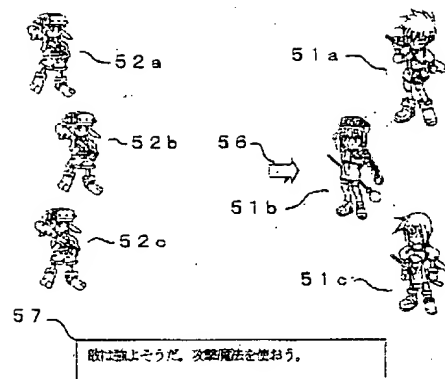
【図 2】



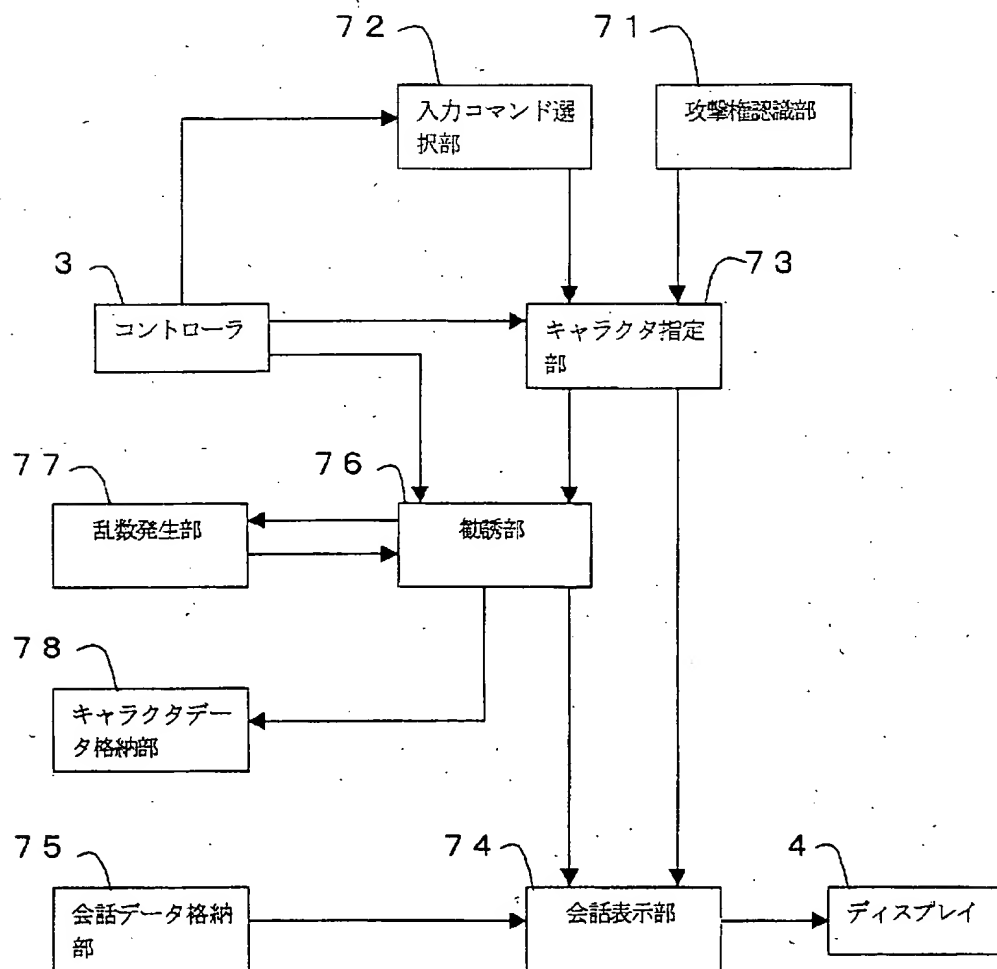
【図3】



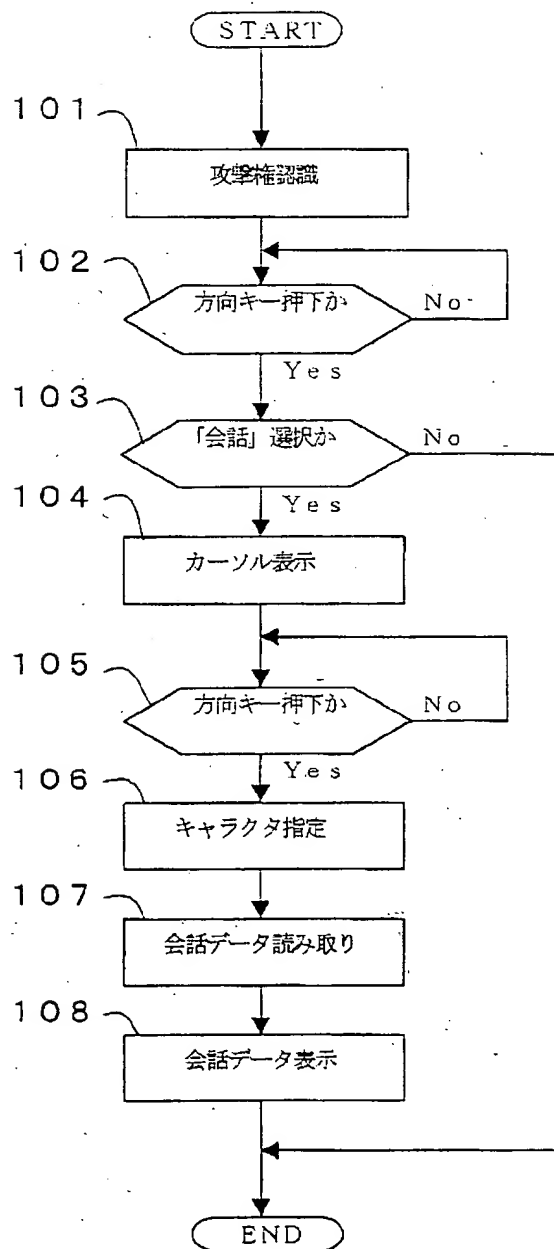
【図4】



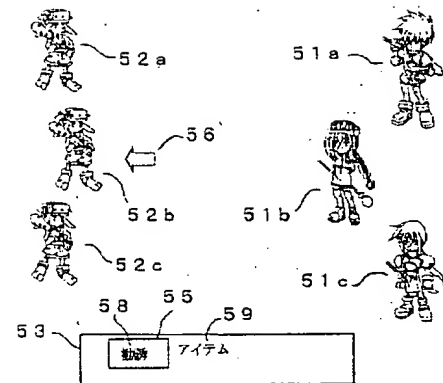
【図5】



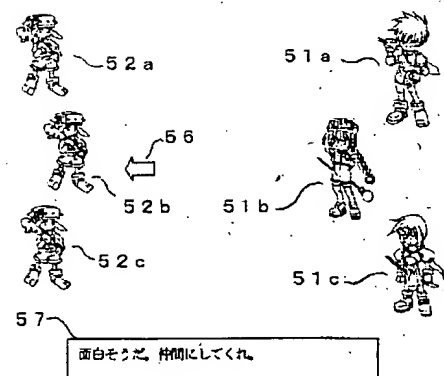
【図6】



【図7】



【図8】



【図9】

